IM-DOL-GM8P-NOE

METROID™ PRIME

NINTENDO GAMECUBE™

SPIELANLEITUNG

Art. Nr. 1621240 M (02.03) [0102/NOE/GCN]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo System passt.

Original Nintendo Seal of Quality™

Wir freuen uns, dass du dich für die METROID PRIME™ Game Disc für dein NINTENDO GAMECUBE™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Geräts, der Game Disc und des Zubehörs unbedingt die Warnhinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitsvorschriften.

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

1 Player

DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT DAS SPIELEN FÜR EINEN SPIELER UNTER VERWENDUNG EINES CONTROLLERS.

Game Boy Advance compatible

DIESER SPIELTITEL IST KOMPATIBEL MIT DEM MOBILEN GAME BOY ADVANCE VIDEOSPIEL-SYSTEM.

Memory Card Uses 03 Blocks

DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE, -EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.

UM SPIELE, DIE MIT EINEM DOLBY SURROUND PRO LOGIC II-LOGO GEKENNZEICHNET SIND, IN MEHRKANAL-SURROUND WIEDERZUGEBEN, IST EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC II- ODER EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC-DEKODER ERFORDERLICH. DIESE DEKODER SIND SEPARAT ERHÄLTLICH.

Nintendo

DOLBY SURROUND PRO LOGIC II

Retro Studios INC.

© 2002, 2003 NINTENDO.
TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.
DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.
© 2003 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

INHALT

DIE CHOZO 4
DIE WELTRAUMPIRATEN 6
DAS ABENTEUER BEGINNT 8
DIE STEUERUNG 10
POWER SUIT-INTERFACE 12
RÜSTUNGEN UND WAFFEN 14
HINTER DEM VISOR 16
DER MORPH BALL 18
POWER UPS UND SPEZIELLE FÄHIGKEITEN 20
SAMUS' DATENBANKEN 22
DIE VERBINDUNG ZU METROID FUSION™ 24
CREDITS 26
STRENG VERTRAULICH! 28

DIE CHOZO

Die Chozo... Seit Millennien vollführt diese vogelähnliche Rasse unglaubliche Sprünge, sowohl in technologischer als auch in wissenschaftlicher Hinsicht. Das Weltall nach ihrem Belieben durchreisend errichteten sie unzählige Wunder im gesamten Universum: Technologische Phänomene von unergründbarer Komplexität und Städte, deren Schönheit bis heute ihresgleichen sucht. Aus freien Stücken teilten sie ihre Weisheit mit primitiveren Kulturen und lernten das Leben in all seinen Formen zu respektieren und zu schützen.

Doch als ihre Gesellschaft den Höhepunkt der technologischen Evolution erreichte, fühlten die Chozo ihre Spiritualität langsam schwinden. Ihre Kultur war durchdrungen von Prophezeiungen und Überlieferungen. So sahen sie ihren eigenen Niedergang im Einklang mit der Erstarkung des Bösen vorher. Erschrocken durch die immer weiter ausufernde Gewalt im Universum begannen sie, sich in sich selbst zurückzuziehen und verzichteten zugunsten eines einfachen Lebens auf ihre fortschrittlichen Technologien. Tallon IV war eines von vielen Refugien, die sie errichteten, bar jeglicher technischer Hilfsmittel, erbaut aus natürlich vorkommenden Ressourcen und verschmolzen mit dem Land und seinen Kreaturen.

Die Jahre gingen dahin, bis zu dem Zeitpunkt, als ein gewaltiger Meteorit auf Tallon IV einschlug. Der Aufschlag entließ eine Gischt an Materie in die Atmosphäre, welche das Land mit einem kanzerogenen Element, bekannt als Phazon, schwängerte. Dieses Element durchdrang sofort Erde und Wasser, vergiftete das Leben, wo immer dieses erblühte. Die meisten der Pflanzen und Tiere fanden den Tod, während andere zu Furcht erregenden Formen mutierten.

Die Chozo bedienten sich all ihrer Weisheit und Errungenschaften, um die Auswirkungen des Phazons unter ihre Kontrolle zu bringen. Doch waren ihre Bemühungen von vorneherein zum Scheitern verurteilt. Nur eines blieb ihnen zu tun, um die Wogen des Schicksals zu glätten: Sie errichteten über dem Einschlagskrater des Meteors einen Tempel. So versiegelten sie den Phazon-Kern und schützten das umliegende Land. Darauf hoffend, dass eines Tages jemand in Erscheinung treten würde, um den Planeten zu retten, verließen die Chozo diese Welt. Das Ziel ihrer neuen Reise ist niemandem bekannt... Zurück ließen sie nichts außer in Stein gehauene Darstellungen jener Zeit, die sie auf Tallon IV verbrachten.

DIE WELTRAUMPIRATEN

Die Weltraumpiraten waren interstellare Nomaden. Sie verfügten über fortschrittliche Technologien sowohl im Bereich der Raumfahrt, als auch bezüglich durchschlagsfähiger Bewaffnung. Während ihres Überfalls auf die Metroids, welche von der Galaktischen Föderation auf dem Planeten SR388 entdeckt wurden, erkannten sie in jenen Wesen massives Potential als quasi unerschöpfliche Energieressourcen und militärische Forschungsobjekte. Fast augenblicklich fielen sie auf dem nahegelegenen Planeten Zebes ein, löschten dort alles Leben aus (inklusive vieler dort lebender Chozo) und errichteten unter der Oberfläche des Planeten ein gewaltiges Netzwerk von Forschungseinrichtungen.

Tief im Inneren von Zebes haben die Weltraumpiraten die Metroids viele Jahre lang erforscht. Zur selben Zeit wuchs ein junges Mädchen, seit dem Überfall auf ihre Heimat K-2L verwaist, unter der Obhut der Chozo heran. Als ausgebildete Kämpferin, deren Körper das Blut der Chozo verabreicht wurde, vereitelte sie mit Hilfe ihres von den Chozo hergestellten Power Suits die verhängnisvollen Pläne der Weltraumpiraten. Nichts und niemand konnte ihrer Kampfkraft standhalten, nicht einmal die schlagkräftigen Stützen der Weltraumpiraten-Armee, Ridley und Kraid. Letztendlich gelang es ihr, bis zum Herzen der Basis vorzudringen, alle Metroids, die sie dort vorfand, zu vernichten und Mother Brain, die Anführerin der Weltraumpiraten, sprichwörtlich in Stücke zu sprengen.

Dennoch waren die Weltraumpiraten noch lange nicht besiegt. Die Überlebenden wurden sofort in zwei Hauptgruppen aufgeteilt. Eine Gruppe wurde damit beauftragt nach Zebes zurückzukehren, um die verwüsteten Anlagen wiederaufzubauen und Mother Brain, Ridley und Kraid wiederzubeleben. Die zweite Gruppe brach auf, um einen Planeten mit ausreichenden Energieressourcen zu finden. Die Suche dauerte nicht lange, denn schon bald stießen sie auf Tallon IV, von dem Wellen starker Energie ausgingen. Schnell fanden sie das Phazon, welches im Meteoriten ruhte, versiegelt durch den Tempel der Chozo. Angezogen durch das gewaltige Potential dieses fremdartigen Mutagens, wurden die gesamten Laboratorien, Transporter und Lebenserhaltungssysteme in die Chozo-Ruinen auf Tallon IV verlegt.

Während des Abbaus und der Experimente mit dem Phazon fanden die Weltraumpiraten heraus, dass die Fähigkeit Mutationen hervorzubringen bei diesem Element weitaus stärker als alles war, was ihnen bis zu diesem Zeitpunkt bekannt war. Sofort wurden Versuche mit dort ansässigen Lebensformen durchgeführt. Es gelang ihnen sogar, ihre Operationen zu verfeinern: Sie betrieben ihre Maschinen mit auf Geothermik basierenden Generatoren, welche tief im geschmolzenen glühenden Herzen von Tallon IV verankert wurden. Immer tiefere Schächte wurden in den Leib des Planeten getrieben, um noch mehr Phazon zu Tage zu fördern. Dieses wurde zu den beiden Hauptlabors in die Eiswüste von Phendrana geliefert, in welcher Temperaturen weit unter dem Gefrierpunkt die Verwahrung diverser Lebensformen weitaus sicherer machen. Die Forschungsarbeit erfuhr gewaltigen Aufschwung. Die Kraft des Phazons missbrauchend wurden unsägliche Schrecken ins Leben gerufen.

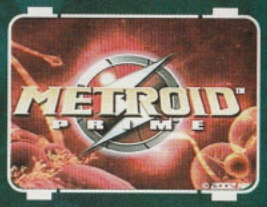
Auch brachten die Weltraumpiraten viele Lebensformen auf ihr Schiff im Orbit von Tallon IV, um Phazon-Experimente in der Schwerelosigkeit durchzuführen. Doch ahnten sie nicht, dass Samus Aran ihr Schiff bereits aufgespürt hatte. Während die Piraten noch an ihren unnatürlichen Experimenten arbeiteten, war Samus bereits auf dem Weg nach Tallon IV. Sie war bereit, die Weltraumpiraten endgültig auszulöschen...

DAS ABENTEUER BEGINNT

Lege deine METROID PRIME-Disc in den NINTENDO GAMECUBE ein und schließe den Disc-Deckel. Schalte danach den NINTENDO GAMECUBE ein. Drücke START/PAUSE, nachdem der **Titelbildschirm** erschienen ist, um zum HAUPTMENÜ zu gelangen.

VOR DEM SPIEL

Bevor du das Spiel beginnst, musst du einen METROID PRIME-Speicherstand anlegen. Dazu muss sich in Steckplatz A eine Memory Card (Speicherkarte) befinden, auf der sich mindestens drei freie Blöcke befinden. Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.



Titelbildschirm

Wenn du zum ersten Mal spielst, wähle eine der als NEUES SPIEL bezeichneten Dateien und drücke den A-Knopf. Wenn die Worte START und OPTIONEN erscheinen, wähle START und drücke nochmals den A-Knopf, um zu beginnen. Sollte bereits ein Speicherstand existieren, wähle diesen einfach an, um das Spiel von der zuletzt benutzten SPEICHERSTATION aus fortzusetzen.

Hauptmenü

Um deine Fortschritte in METROID PRIME zu sichern, musst du die SPEICHER-STATIONEN finden, die in den einzelnen Regionen von Tallon IV installiert sind. Findest du einen dieser Räume, betrete die Speicherapparatur, um den Speichervorgang einzuleiten. Wenn du gefragt wirst, ob du speichern möchtest, antworte mit JA und drücke den A-Knopf. Alle deine Fortschritte, die du bis zu diesem Zeitpunkt gemacht hast, werden auf der Memory Card (Speicherkarte) im Steckplatz A gesichert.

Speicherstation

LÖSCHEN VON DATEIEN

Möchtest du eine Datei löschen, wähle die Option LÖSCHEN aus dem HAUPTMENÜ, wähle die Datei aus, die du löschen möchtest und drücke danach den A-Knopf. Wichtiger Hinweis: Sobald eine Datei gelöscht wurde, kann sie nicht mehr wiederhergestellt werden. Sei also äußerst vorsichtig!

SPRACHAUSWAHL

Unter diesem Punkt kannst du die Sprache des Screentexts einstellen. Du erreichst diesen Punkt im HAUPTMENÜ. Wähle dort die Option SPRACHE AUSWÄHLEN und entscheide dich für die Sprache, die im Spiel angezeigt werden soll. Drücke danach den B-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen und zum HAUPTMENÜ zurückzukehren.

Die im Spiel eingestellte und auf der Memory Card (Speicherkarte) abgespeicherte Sprache wird gegenüber der Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE vorrangig behandelt. (Für weitere diesbezügliche Informationen siehe bitte in der Bedienungsanleitung der Konsole nach.)

OPTIONEN

Drücke nach dem Aufrufen des **Pausebildschirms** die L-Taste, um die Einstellungen des Spiels deinen Bedürfnissen anzupassen. Der **Optionsbildschirm** kann auch vom HAUPTMENÜ aus aufgerufen werden, bevor du das Spiel beginnst.

VISOR

Stelle Samus' Visor-Einblendung, die Helm-Einblendung, die HUD-Einblendungsdauer und das Hinweissystem ein.

ANZEIGE

Stelle die Helligkeit und die Bildjustage für das Spiel ein.

SOUND

Stelle die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte ein. Hier kannst du auch zwischen MONO, STEREO und SURROUND wählen.

CONTROLLER

Wähle zwischen der Grundeinstellung für die Steuerung und einer umgekehrten Y-Achse. Außerdem kannst du auch das Rumble-Feature ein- oder ausschalten und die Beam-/Visoren-Kontrolle tauschen.

60HZ-MODUS

Dieser Spieltitel ermöglicht eine bessere und klarere Bilddarstellung auf Fernsehgeräten, die den 60Hz-Modus unterstützen.

Wenn du zum Anschluss ein NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabel verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Funktion verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.

Um den 60Hz-Modus zu aktivieren, halte während der Einblendung des NINTENDO GAMECUBE-Logos den B-Knopf gedrückt, bis der folgende Text erscheint: „Soll die Darstellung in den 60Hz-Modus umgeschaltet werden?" Wähle JA aus, um diesen Modus zu aktivieren.

DIE STEUERUNG

L-TASTE

- Gegner mit Hilfe der Zielerfassung anvisieren
- Verschiedene Objekte im **Scan-Modus** betrachten (siehe auch Seite 16)
- GRAPPLE BEAM einsetzen (siehe auch Seite 21)

START/PAUSE

- Pausiere das Spiel und nimm Einblick in Samus' Datenbanken (siehe auch Seite 22)
- **Optionsmenü** aufrufen

STEUERKREUZ

- Visoren wechseln (siehe auch Seite 16)

CONTROL STICK

- Samus steuern
- Umsehen (R-Taste gedrückt halten)
- Zielen (R-Taste gedrückt halten)

Die Funktion des Steuerkreuzes und des C-Sticks können unter OPTIONEN im HAUPTMENÜ getauscht werden.

R-TASTE

- Umsehen (mit Hilfe des Control Sticks)
- Zielen (mit Hilfe des Control Sticks)
- SPIDER BALL aktivieren, während der Morph Ball aktiv ist (siehe auch Seite 19)

Z-KNOPF

- Karte aufrufen (siehe auch Seite 22)

Y-KNOPF

- MISSILES (Raketen) abfeuern
- Im **Morph Ball-Modus** POWER BOMBEN legen (siehe auch Seite 19)

X-KNOPF

- Zwischen **Standard-** und **Morph Ball-Modus** umschalten

A-KNOPF

- Beam-Waffen abfeuern
- Im **Morph Ball-Modus** BOMBEN legen (siehe auch Seite 18)

B-KNOPF

- Springen
- Im **Morph Ball-Modus** den MORPH BALL BOOST aktivieren (siehe auch Seite 19)
- Seitlicher Sprung, während ein Ziel erfasst ist (siehe auch Seite 21)

C-STICK

- Beam-Waffen wechseln (siehe auch Seite 15)

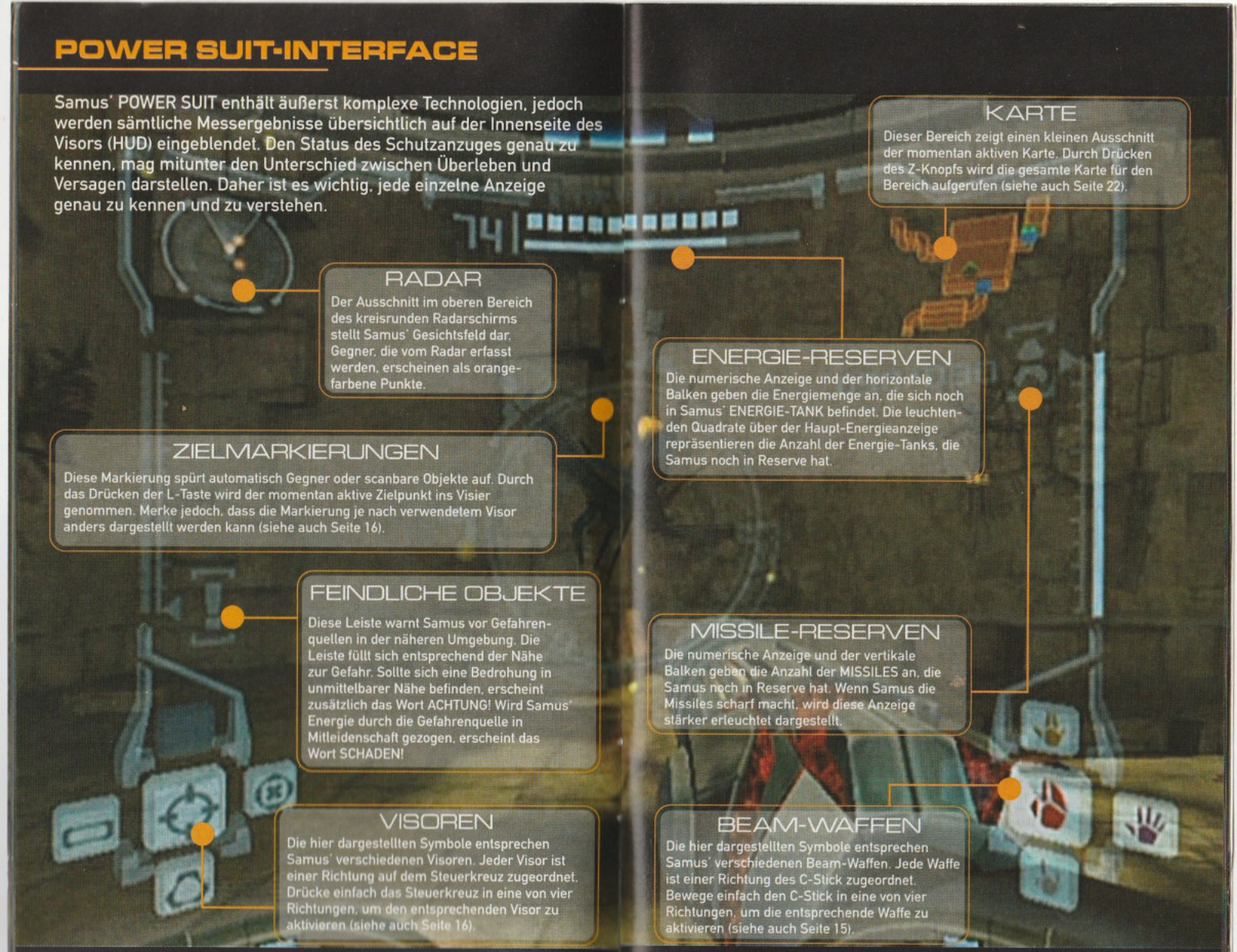
WIEDERHERSTELLUNG DER NEUTRALEN POSITION DES CONTROLLERS

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder sich der Control Stick oder C-Stick nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spielens führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wiederherzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.

POWER SUIT-INTERFACE

Samus' POWER SUIT enthält äußerst komplexe Technologien, jedoch werden sämtliche Messergebnisse übersichtlich auf der Innenseite des Visors (HUD) eingeblendet. Den Status des Schutzanzuges genau zu kennen, mag mitunter den Unterschied zwischen Überleben und Versagen darstellen. Daher ist es wichtig, jede einzelne Anzeige genau zu kennen und zu verstehen.



RADAR

Der Ausschnitt im oberen Bereich des kreisrunden Radarschirms stellt Samus' Gesichtsfeld dar. Gegner, die vom Radar erfasst werden, erscheinen als orangefarbene Punkte.

ZIELMARKIERUNGEN

Diese Markierung spürt automatisch Gegner oder scanbare Objekte auf. Durch das Drücken der L-Taste wird der momentan aktive Zielpunkt ins Visier genommen. Merke jedoch, dass die Markierung je nach verwendetem Visor anders dargestellt werden kann (siehe auch Seite 16).

FEINDLICHE OBJEKTE

Diese Leiste warnt Samus vor Gefahrenquellen in der näheren Umgebung. Die Leiste füllt sich entsprechend der Nähe zur Gefahr. Sollte sich eine Bedrohung in unmittelbarer Nähe befinden, erscheint zusätzlich das Wort ACHTUNG! Wird Samus' Energie durch die Gefahrenquelle in Mitleidenschaft gezogen, erscheint das Wort SCHADEN!

VISOREN

Die hier dargestellten Symbole entsprechen Samus' verschiedenen Visoren. Jeder Visor ist einer Richtung auf dem Steuerkreuz zugeordnet. Drücke einfach das Steuerkreuz in eine von vier Richtungen, um den entsprechenden Visor zu aktivieren (siehe auch Seite 16).

KARTE

Dieser Bereich zeigt einen kleinen Ausschnitt der momentan aktiven Karte. Durch Drücken des Z-Knopfs wird die gesamte Karte für den Bereich aufgerufen (siehe auch Seite 22).

ENERGIE-RESERVEN

Die numerische Anzeige und der horizontale Balken geben die Energiemenge an, die sich noch in Samus' ENERGIE-TANK befindet. Die leuchtenden Quadrate über der Haupt-Energieanzeige repräsentieren die Anzahl der Energie-Tanks, die Samus noch in Reserve hat.

MISSILE-RESERVEN

Die numerische Anzeige und der vertikale Balken geben die Anzahl der MISSILES an, die Samus noch in Reserve hat. Wenn Samus die Missiles scharf macht, wird diese Anzeige stärker erleuchtet dargestellt.

BEAM-WAFFEN

Die hier dargestellten Symbole entsprechen Samus' verschiedenen Beam-Waffen. Jede Waffe ist einer Richtung des C-Stick zugeordnet. Bewege einfach den C-Stick in eine von vier Richtungen, um die entsprechende Waffe zu aktivieren (siehe auch Seite 15).

RÜSTUNGEN UND WAFFEN

Je weiter Samus in die Machenschaften der Weltraumpiraten vordringt, desto mehr Erweiterungen findet sie, die sowohl ihr Waffenarsenal als auch ihren Anzug verstärken. Jede Erweiterung ermöglicht es ihr, einen neuen Bereich der weiten Regionen von Tallon IV zu erforschen. Merke dir daher all jene Gebiete, in denen du nicht weitergekommen bist und kehre später wieder dorthin zurück, nachdem du neue Fähigkeiten erlangt hast. Achte vor allem auf die Farben verschlossener Türen. Sie geben dir Hinweise darauf, mit welcher Waffe man sie öffnen kann.

POWER SUIT

Samus' Standard-POWER SUIT ist eine Maßanfertigung, hergestellt vom Volk der Chozo. Er bildet mit ihrem Körper eine Einheit und dient sozusagen als zweite Haut. So bietet er ihr nicht nur Schutz im Kampf und erhöhte physische Stärke, seine Lebenserhaltungssysteme gestatten es ihr auch, sich unter Wasser und sogar im Weltall ohne zusätzliche Ausrüstung aufzuhalten.

Power Suit

VARIA SUIT

Nachdem Samus den VARIA SUIT gefunden hat, kann sie auch in extrem hohen Temperaturen, wie sie zum Beispiel in den feurigen Tiefen der HÖHLEN VON MAGMOOR vorkommen, überleben.

Varia Suit

GRAVITY SUIT

Der GRAVITY SUIT stellt eine weitere Verbesserung von Samus' Anzug dar. Er negiert die physikalischen Einflüsse von Wasser. Mit seiner Hilfe kann Samus sich selbst unter Wasser bewegen und springen, als würde sie sich an Land befinden.

Gravity Suit

POWER BEAM

Dies ist Samus Standard-Beam-Waffe. Sie kann durch wiederholtes Drücken des A-Knopfs in schneller Abfolge abgefeuert werden. Wie bei allen Beam-Waffen wird auch der POWER-BEAM wesentlich stärker, nachdem Samus die CHARGE BEAM-Erweiterung gefunden hat. Sobald Samus über den Charge Beam verfügt, drücke und halte den A-Knopf, um dem folgenden Schuss mehr Feuerkraft zu verleihen. Lass den A-Knopf los, um einen durchschlagkräftigen Schuss abzufeuern.

Power Beam

WAVE BEAM

Der WAVE BEAM feuert drei oszillierende Wellen reinster Energie ab. Für alle Beam-Waffen gilt, dass jede Art gegen bestimmte Gegner besonders effektiv ist. Sobald Samus über den CHARGE BEAM verfügt, kann auch der Wave Beam verstärkt werden. Der Wave Beam ist auch bis zu einem gewissen Grad zielsuchend.

Wave Beam

ICE BEAM

Der ICE BEAM verfügt über eine geringere Schussfrequenz als der POWER BEAM. Diese Schwäche gleicht er jedoch durch die Fähigkeit aus, einen getroffenen Gegner für kurze Zeit mit einer Schicht aus Eis zu überziehen und so bewegungsunfähig zu machen. Manche Gegner sind besonders anfällig gegen diese Waffe, daher scheue dich nicht, ausgiebig zu experimentieren. Kleinere Gegner werden eher sofort vernichtet, anstatt eingefroren zu werden.

Ice Beam

PLASMA BEAM

Dies ist die stärkste Beam-Waffe in Samus' Arsenal. Der Kurzstrecken-PLASMA BEAM feuert Ströme geschmolzener Energie ab, welche Gegner in Brand stecken und Eis schmelzen können. Wie alle anderen Beam-Waffen auch, kann der Plasma Beam mit Missiles kombiniert werden, um eine äußerst starke, kombinierte Attacke zu vollführen. Zuvor muss Samus allerdings die Combo-Erweiterung finden (siehe auch Seite 20).

Plasma Beam

HINTER DEM VISOR

Samus' wichtigstes Werkzeug ist ihr Anzug. Mit der Hilfe verschiedener Visoren liefert er ihr eine Fülle an Informationen. Zu Beginn des Spieles stehen Samus zwei davon zur Verfügung: der standardisierte COMBAT VISOR und der SCAN VISOR. Letztendlich werden ihr aber vier Visoren zur Verfügung stehen, die alle bequem über das Steuerkreuz aufgerufen werden können.

COMBAT VISOR

Dieser Visor stellt im Kampf den Standard dar und versorgt Samus mit allen generellen Informationen, die sie benötigt (siehe Seite 12 – 13).

SCAN VISOR

Aktiviert Samus den SCAN VISOR, erscheint ein vergrößernder Bereich in der Mitte ihres Sichtfeldes. In diesem Bereich werden sämtliche Objekte, die gescannt werden können, angezeigt. Dies können sowohl Lebewesen als auch Computerterminals sein. Angezeigt werden diese Objekte durch rote oder orangefarbene Symbole. Drückst und hältst du die L-Taste, während eines dieser Symbole erfasst wird, erfolgt durch den Scanner ein Download der entsprechenden Informationen. Sobald der Download abgeschlossen ist, erscheint eine Nachricht im Visor.

Scan Visor

Abgesehen davon, dass der Scan Visor zum Lösen von Rätseln und dem Aufspüren gegnerischer Schwachpunkte dient, öffnet er auch den Zugang zu verschiedenen Bereichen im Spiel. Außerdem erhält Samus ständig neue Informationen, die in ihrer DATENBANK gespeichert werden. Während des Spiels erhältst du Zugriff auf die Datenbank, indem du START/PAUSE und danach die R-Taste drückst (siehe auch Seite 23). Die Informationen umfassen die Klassifizierungen verschiedener Lebewesen, Einträge der Weltraumpiraten, Wissenswertes über die Chozo und noch vieles mehr.

Datenbank

THERMAL VISOR

Nachdem Samus den THERMAL VISOR gefunden hat, kann sie ihre Gegner aufgrund deren Körperwärme aufspüren. Mit Hilfe dieses Visors können Gegner gefunden werden, die sich in dunklen Ecken verborgen halten. Aber auch alternative Ziele an bestimmten Gegnern werden so sichtbar gemacht. Ein thermaler Scan zeigt oft einen versteckten Schwachpunkt an einem Gegner, der ansonsten nur äußerst schwierig zu besiegen wäre. Doch damit noch nicht genug! Der Thermal Visor führt auch zu Hinweisen, die dem bloßen Auge verborgen bleiben. Solltest du in einer vermeintlich ausweglosen Situation landen, kann eine genauere Durchsuchung der Umgebung mit dem Thermal Visor vielleicht einen Ausweg offenbaren.

Thermal Visor

Auf der Suche nach Hinweisen

X-RAY VISOR

Mit Hilfe des X-RAY VISORS ist Samus in der Lage, durch Wände zu blicken und so versteckte Passagen oder andernfalls unsichtbare Objekte aufzuspüren. Dieser Visor enttarnt auch Gegner, die über optische Tarnvorrichtungen verfügen, um sich dem Blick ihrer Feinde zu entziehen. Ebenso wie der Thermal Visor kann auch der X-Ray Visor mitunter den Schwachpunkt eines Gegners enthüllen.

X-Ray Visor

Die Verfolgung des Unsichtbaren

DER MORPH BALL

Bei ihren Nachforschungen wird Samus oft auf Passagen stoßen, die viel zu klein sind, als dass sie diese durchqueren könnte. Wenn sie jedoch den MORPH BALL besitzt, erhält sie die Fähigkeit, sich selbst zu einer gepanzerten Kugel zusammenzurollen, die selbst durch die engsten Tunnels und Kanäle schlüpfen kann. Mit zusätzlichen Erweiterungen erhält sie auch weitere Fähigkeiten, die sie anwenden kann, wenn sie sich im **Morph Ball-Modus** befindet.

DIE KUGEL ROLLT

Wenn sich Samus zum Morph Ball zusammenrollt, zieht sich die Kamera aus dem Visor zurück und schaltet in die Ansichts-Perspektive um. Mit Hilfe des Control Sticks kannst du den Morph Ball in jede beliebige Richtung lenken. Merke dir aber, dass auch die Gravitation ihren Einfluss auf den Morph Ball hat. Willst du eine Steigung hinaufrollen, musst du den Control Stick stärker drücken als sonst.

Morph Ball-Modus

BOMBEN

Kurz nachdem Samus den Morph Ball gefunden hat, ist sie noch sehr verletzlich. Doch schon bald findet sie BOMBEN, mit denen sie sich verteidigen kann. Samus steht eine unbegrenzte Anzahl dieser energiebasierenden Explosiva zur Verfügung, jedoch kann sie nur bis zu drei gleichzeitig davon legen. Mit Bomben können sowohl dünne Wände gesprengt als auch Gegner besiegt werden.

Sprengen von Wänden

Bombensprung

Wird der Morph Ball direkt über einer Bombe positioniert, kann er durch die Explosion nach oben geschleudert werden. Auf diese Weise kannst du niedrige Hindernisse überwinden. Versuche das Timing, mit welchem du die Bomben legst, zu variieren, um noch höhere Höhen erklimmen zu können.

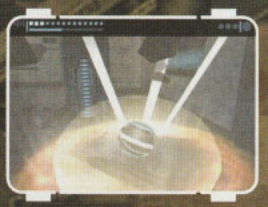
DER BOOST BALL

Der BOOST BALL verleiht dem Morph Ball erst richtig Schwung. Sobald Samus diese Erweiterung besitzt, kannst du durch Drücken und Halten des B-Knopfs ordentlich Schwung holen. Lässt du den B-Knopf los, schießt Samus in Blickrichtung davon. Diese Fähigkeit ist besonders hilfreich, wenn es gilt, U-förmige Gebilde zu erklimmen.

Boost Ball

POWER BOMBEN

POWER BOMBEN stellen die stärkere Version der Bomben dar. Sie verfügen über einen wesentlich größeren Explosionsradius. Anders als die herkömmlichen Bomben sind die Power Bomben nicht unbegrenzt verfügbar. Samus muss ihr Arsenal wieder auffüllen, indem sie verschiedene Gegner bezwingt und POWER BOMBEN-MUNITION sammelt. Manche Wände können nur durch den Einsatz von Power Bomben eingerissen werden.



Power Bombe

DER SPIDER BALL

Mit Hilfe des SPIDER BALL kann Samus sich im **Morph Ball-Modus** magnetisch an extra dafür vorgesehene Bahnen heften, die von den Weltraumpiraten auf Tallon IV errichtet worden sind. Um den Magneten zu aktivieren, drücke und halte die R-Taste. Solange du die R-Taste gedrückt hältst, haftet der Spider Ball an der Bahn. Mit Hilfe des Control Sticks kannst du dich entlang der Bahn bewegen. Möchtest du die Bahn verlassen, lass einfach die R-Taste wieder los. Während du dich auf der Bahn befindest, kannst du durch den gezielten Einsatz von Bomben höhere Bereiche erklimmen.

Spider Ball

POWER UPS UND SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Auf Tallon IV wirst du noch jede Menge weiterer Power Ups (Erweiterungen) finden. Sie alle tragen einen wichtigen Teil zum Erfolg von Samus' Mission bei. Scanne jeden Raum nach versteckten Power Ups. Oftmals musst du auch ein Rätsel lösen, bevor der Weg zu einer Erweiterung frei wird. Lerne alle Fähigkeiten zu beherrschen, um dir den Weg durch das Spiel zu erleichtern.

ENERGIE-TANKS

Zu Beginn ihres Abenteuers verfügt Samus nur über minimale Energiereserven. Mit jedem ENERGIE-TANK, den sie findet, erhöhen sich ihre Energiereserven um 100 Einheiten. Die Anzahl der leuchtenden Quadrate im oberen Bereich von Samus' Combat Visor gibt an, über wie viele volle Tanks sie noch verfügt.

Energie-Tank

MISSILES UND MISSILE-COMBOS

Wenn Samus ihre Missiles scharf macht, können diese durch Drücken des Y-Knopfs abgefeuert werden. Halte die Augen offen, um keinen MISSILE CONTAINER zu übersehen. Mit jedem, den Samus findet, erhöht sich die Anzahl der verfügbaren Missiles um fünf Stück. Nimmt Samus ein Ziel ins Visier, aktiviert sich damit auch die Zielsuchfunktion der Missiles. Mit Missiles lassen sich Türpanzerungen wegsprengen und bestimmte Hindernisse aus dem Weg räumen. Um Samus' Missiles-Vorrat wieder aufzustocken, sammle MISSILE MUNITION, welche von besiegten Gegner zurückgelassen oder in Kisten aufbewahrt wird.

Missile

Super Missile-Combo

Jede Beam-Waffe kann mit Missiles kombiniert werden, um eine Combo auszuführen, sobald Samus die entsprechende CHARGE-COMBO-Erweiterung gefunden hat. Um eine Combo einzusetzen, lade deine Beam-Waffe voll auf, indem du den A-Knopf drückst und hältst. Drücke danach den Y-Knopf, ohne den A-Knopf loszulassen. Merke dir aber, dass jede Combo von deinen Missile-Reserven zehrt. Manche Hindernisse können nur durch bestimmte Combos aus dem Weg geräumt werden.

DER SPACE JUMP

Die SPACE JUMP-Erweiterung aktiviert die Booster an Samus' Anzug. Dadurch kann sie einen Doppelsprung ausführen. Sobald Samus' diese Erweiterung gefunden hat, drücke den B-Knopf, um einen Sprung auszuführen. Drücke den B-Knopf nochmals, solange sich Samus noch in der Luft befindet. Auf diese Weise vollführt sie einen Doppelsprung und kann somit bis dato unerreichbare Bereiche erkunden.

Space Jump Boots

DER GRAPPLE BEAM

Nachdem Samus den GRAPPLE BEAM gefunden hat, kann sie sich mit Hilfe eines Energiestrahls, der aus ihrem linken Arm hervorgeht, an bestimmten Verankerungspunkten einhaken. Das Symbol über einem solchen Punkt wird immer deutlicher, je eher es in Reichweite gerät. Drücke und halte die L-Taste gedrückt, um den Grapple Beam abzufeuern. Drücke den Control Stick, um Schwung zu holen. Lass die L-Taste am höchsten Punkt eines Schwunges los, um besonders weit zu springen.

Verankerungspunkt

Grapple Beam

KAMPFTAKTIK FÜR FORTGESCHRITTENE

Samus verfügt über eine Vielzahl an Waffen und Fähigkeiten. Du solltest lernen, sie alle zu beherrschen, um ihr Überleben zu sichern. Eine der wichtigsten Kampftaktiken ist es, ein Ziel mit Hilfe der L-Taste ins Visier zu nehmen. Hältst du die L-Taste gedrückt, ohne ein Ziel erfasst zu haben, kannst du mit Hilfe des Control Sticks nach links und rechts gehen, ohne die Blickrichtung zu ändern.

Einen Gegner umkreisen

Hältst du die L-Taste gedrückt, während du einen Gegner ins Visier genommen hast, umkreist du diesen mit Hilfe des Control Sticks. Außerdem kannst du währenddessen auch blitzartig zur Seite springen, indem du einfach den B-Knopf drückst. Nachdem Samus die SPACE JUMP BOOTS gefunden hat, kann sie sogar zweimal in schneller Folge zur Seite springen, indem der B-Knopf zweimal hintereinander gedrückt wird. Diese Fähigkeit stellt den Schlüssel zum Sieg gegen viele Gegner dar, die sich Samus entgegenstellen werden.

SAMUS' DATENBANKEN

Samus' Anzug verfügt über einen großen Datenspeicher, der ihr während ihres Abenteuers von großem Nutzen sein wird. Die meisten Informationen – mit Ausnahme der Karte – können während des Spiels durch Drücken von START/PAUSE abgerufen werden. Drücke nach Einblendung des **Inventar-Bildschirms** die L- und R-Tasten, um zum **Optionsmenü** und zur DATENBANK zu gelangen.

KARTE

Drückst du während des Spiels den Z-Knopf, wird eine dreidimensionale Karte der Region aufgerufen, in der sich Samus momentan befindet. Bevor Samus aber nicht die gesamte Karte dieser Region an einer KARTENSTATION heruntergeladen hat, werden nur jene Bereiche angezeigt, die sie bereits erforscht hat. Sobald sie jedoch die Karte heruntergeladen hat, werden bereits besuchte Räume orange dargestellt, unerkundete Bereiche hingegen erscheinen in Blau.

Zugriff auf die Karte

Die farbigen Quadrate auf der Karte stellen Ausgänge dar. Die Farben geben an, mit welcher Waffe die jeweilige Tür geöffnet werden kann. Samus selbst wird als Pfeil dargestellt, der in die Richtung zeigt, in welche sie gerade blickt. Mit Hilfe der L- und R-Tasten lässt sich die Karte heran- oder wegzoomen, der C-Stick dient zum Anwählen einzelner Räume und mit Hilfe des Control Sticks kann das gesamte 3D-Konstrukt gedreht werden. Drücke den A-Knopf, um die WELTKARTE aufzurufen. Die Legende wird durch Drücken des Y-Knopfs ein- und ausgeblendet.

Ein Blick auf die Karte

INVENTAR

Dieser Bildschirm zeigt Samus' aktuelles Outfit und detaillierte Informationen zu ihrem Status. Dies reicht von Details ihrer erlangten Erweiterungen bis zu den Eigenschaften ihres Waffenarsenals. Wähle die Sparte aus, über welche du mehr erfahren möchtest und drücke den A-Knopf, um die Informationen abzurufen.

Inventar

DIE DATENBANK

Während des Spiels solltest du jede Gelegenheit ergreifen, deine Umgebung abzusuchen und zu scannen. Sehr oft erlangst du durch das Scannen eines Gegners oder durch den Download eines der vielen Forschungsberichte der Operation der Weltraumpiraten äußerst wichtige Informationen. Um die in deiner DATENBANK gespeicherten Informationen abzurufen, drücke START/PAUSE und greife auf die Datenbank zu, indem du die R-Taste drückst. Wähle dann die Daten aus, die du einsehen möchtest und drücke den A-Knopf, um sie abzurufen.

Datenbankeintrag

PIRATEN

Die Weltraumpiraten haben ihre Forschungsarbeit auf Tallon IV genau dokumentiert. Samus wird im Laufe ihres Abenteuers auf so manche Einträge stoßen, welche Einsicht in die finsteren Machenschaften der Piraten gewähren.

CHOZO

Fragmente der Überlieferungen der Chozo finden sich überall in den Ruinen ihrer Zivilisation, nur darauf wartend, von Samus übersetzt zu werden. Ihre genauere Erforschung wirft vielleicht etwas mehr Licht auf das mysteriöse Phazon...

TYPISIERUNG

Jedes Mal, wenn Samus einen Gegner scannt, erhält sie wertvolle Informationen bezüglich eventueller Schwachpunkte und Kampfverhalten. Zusätzlich erlangt sie auf diese Weise auch eine visuelle Diagnose des Erscheinungsbildes des jeweiligen Gegners.

TECHNOLOGIE

Viele verschiedene Items werden sich bei Samus' Abenteuer als äußerst nützlich erweisen. Sie zu scannen verschafft Samus Informationen, auf die sie später immer wieder zurückgreifen kann.

ARTEFAKTE

Diese Sektion der DATENBANK enthält Informationen über zwölf Artefakte, die von den Chozo zurückgelassen wurden. Ohne diese zwölf Artefakte kann Samus ihre Mission nicht erfolgreich beenden.

DIE VERBINDUNG ZU METROID FUSION™

VERBINDE DEINEN GAME BOY ADVANCE™!

Verbindest du mit Hilfe eines NINTENDO GAMECUBE Gameboy Advance-Kabels METROID PRIME mit einem durchgespielten METROID FUSION-Modul, erhältst du einen besonderen Bonus. Verbindest du ein METROID FUSION-Modul mit einem durchgespielten METROID PRIME-Spiel, erhältst du sogar noch einen weiteren Bonus. Befolge die weiter unten stehenden Anweisungen, um die beiden Spiele miteinander zu verbinden. Siehe auch hierzu das Kapitel „Streng vertraulich", um weitere Informationen zu erhalten.

Dieser Spieltitel ermöglicht eine Verbindung mit einem Game Boy Advance Videospiel-System. Um den Game Boy Advance mit einem NINTENDO GAMECUBE zu verbinden, wird ein NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel benötigt (separat erhältlich). Lies die Anleitung, die dem Kabel beiliegt, um weitere Informationen zum Verbinden zu erhalten.

WAS WIRD BENÖTIGT

1 NINTENDO GAMECUBE
1 Game Boy Advance
1 METROID PRIME-Disc
1 METROID FUSION-Modul
1 NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel
1 Memory Card (Speicherkarte)

HERSTELLEN DER VERBINDUNG

1. Befolge die Anweisungen auf Seite 8, um das Spiel zu starten.
2. Wenn das HAUPTMENÜ erscheint, wähle die Option METROID FUSION-BONUSSE an und drücke den A-Knopf.
3. Wähle das gewünschte Feature aus und drücke den A-Knopf.
4. Stecke dein METROID FUSION-Modul in den Game Boy Advance und schließe ihn mit Hilfe des NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel an eine der Anschlussbuchsen 2, 3 oder 4 am NINTENDO GAMECUBE an.
5. Drücke und halte START und SELECT am Game Boy Advance gedrückt und schalte ihn ein (ON).
6. Die Datenübertragung kann nun beginnen.

Dieses Diagramm zeigt dir, wie dein Game Boy Advance mit dem NINTENDO GAMECUBE verbunden werden muss.

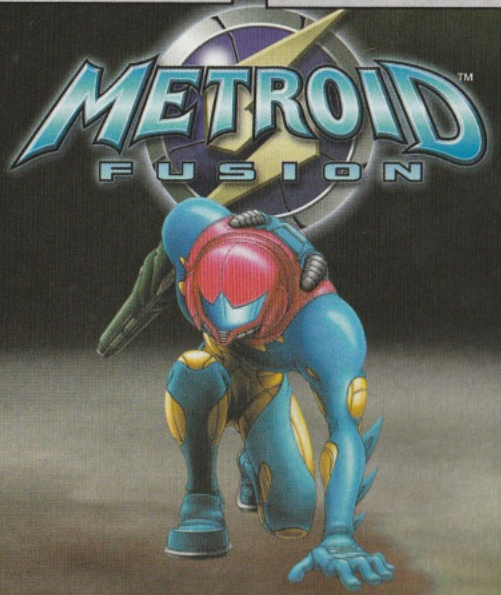
HINWEISE ZUR VERBINDUNG

Unter folgenden Umständen kann es zu einem Übertragungsfehler oder zum Verlust von gespeicherten Daten auf deinem Game Boy Advance-Modul kommen:

1. Es wurde ein anderes Kabel als das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel verwendet.
2. Es wurde ein anderes Modul als METROID FUSION in den Game Boy Advance gesteckt.
3. Das Kabel wurde nicht vollständig eingesteckt.
4. Das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel, der Game Boy Advance und der NINTENDO GAMECUBE wurden nicht korrekt miteinander verbunden.
5. Das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel wurde während der Datenübertragung entfernt.
6. Der NINTENDO GAMECUBE oder der Game Boy Advance wurde während der Datenübertragung ausgeschaltet oder der RESET-Knopf des NINTENDO GAMECUBE wurde gedrückt.

Entferne das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel vom Game Boy Advance und NINTENDO GAMECUBE, wenn die Geräte nicht mehr in Betrieb genommen werden.

Solange das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel in eine der Anschlussbuchsen 2, 3 oder 4 eingesteckt ist, findet eine Datenübertragung statt.



CREDITS

RETRO STUDIOS

EXECUTIVE PRODUCER
Steve Barcia

PRODUCER
Michael Mann

LEAD DESIGNER
Mark Pacini

SENIOR DESIGNERS
Karl Deckard
Mike Wikan

DESIGNERS
Jason Behr
Tony Giovannini
Paul Reed
Amanda Rubrigh

LEAD ENGINEER
Mark Johnston

TECHNICAL LEAD ENGINEERS
Jack Mathews
Andy O'Neil

SENIOR ENGINEERS
Mark Haigh-Hutchinson
David 'Zoid' Kirsch

ENGINEERS
Ted Chauviere
Steve McCrea
Irving Mah
Kai Martin
Alex Quinones
Marco Thrush
Akintunde Omitowoju

LEAD ARTIST
Todd Keller

SENIOR ARTISTS
Mike Sneath
Chris Voellmann

ARTISTS
Chuck Crist
Don Hogan
Andrew Jones
Gene Kohler
Ryan Powell
Elizabeth Pugh
Luis Ramirez
Danny Richardson
Alejandro Roura
Elben Schafers
LeRoy Strauss

ANIMATORS
Derek Bonikowski
Dax Pallotta
Stephen Zafros

AUDIO LEAD
Clark Wen

SOUND DESIGNERS (CONTRACTORS)
Frank Bry
Crispin Hands
Ken Kurita-Ditz
Kristoffer Larson

PRODUCTION ASSISTANT
Ryan Harris

SPECIAL THANKS
Al Artus
Kerry Anne Odem
George Thomas
Eugene Kwon
Tian Lim
Greg McBride
Carl Mueller
Dante Treglia

ADDITIONAL CONTRIBUTORS
Scott Johnson
Rick Kohler
Martin L'Heureux
Frank Lafuente
Tom Papadatos
Audrey Peterson

NCL

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata

PRODUCERS
Shigeru Miyamoto
Kenji Miki

CO-PRODUCERS
Kensuke Tanabe
Akira Otani

COORDINATION
Risa Tabata

MUSIC
Kenji Yamamoto

MUSIC (ASSISTANT)
Kouichi Kyuma

CONNECTIVITY PROGRAMMING
Tomohiro Kawase
Hideaki Shimizu

TECHNICAL SUPPORT
Hironobu Kakui
Yoshihito Ikebata
Yoshito Yasuda

SUPERVISOR (SAMUS MODEL)
Tomoyoshi Yamane
Chiharu Sakiyama

SPECIAL THANKS
Takehiro Izushi
Yoshio Sakamoto
Takahiro Harada
Takao Sawano
Hiroyuki Kimura
Masashi Goto
Akiko Miyano
Super Mario Club

TRANSLATOR/BILINGUAL COORDINATORS
Tim O'Leary
Kiyohiko Ando
Scot Ritchey

TESTING/COORDINATOR
Michael Leslie

EDITOR
Leslie Swan

NOA

WRITER/EDITOR
Nate Bihldorff

TESTING DIRECTOR
Michael Kelbaugh

TESTING MANAGER
Kyle Hudson

TESTING SUPERVISOR
Eric Bush

TESTING PROJECT COORDINATOR
Thomas Hertzhog

TESTING
Marc Doyal
Jason Mahaffa
Shane Lewis
Michael Chipman
Kathy Huguenard
Jim Holdeman
Tim Casey
Nicko Gonzalez
Jack Smart
Melvin Forrest

TESTING TECHNICIANS
Chris Needham
David Hunziker

SPECIAL THANKS
Tatsumi Kimishima
Mike Fukuda
Kamon Yoshimura
Chris Campbell
Tom Eberspecher
Jim Wornell

PRODUCER
Jeff Miller

NOE

EUROPEAN ARTWORK LOCALISATION
Silke Sczyrba
Martina Taxis
Jens Peppel
Antje Rosema
Antje Rassloff
Manfred Anton
Sascha Nickel
Adrian Michalski

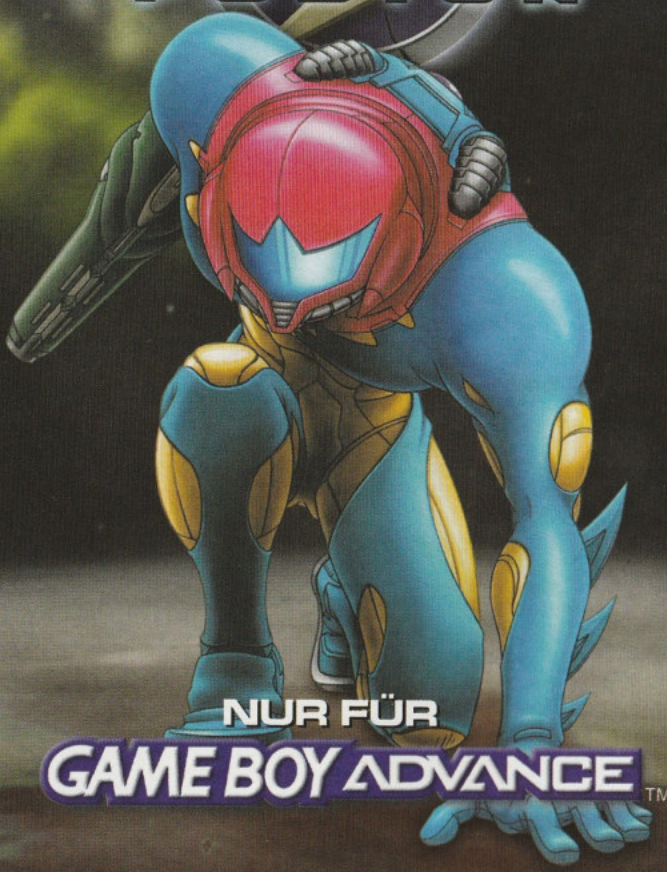
GERMAN TRANSLATION
Martina Deimel
Micky Auer
Jan Peitzmeier

STRENG VERTRAULICH!

BETRIFFT: METROID

EIN BRANDNEUES METROID-ABENTEUER!

METROID™ FUSION



NUR FÜR GAME BOY ADVANCE™

SPIELE DAS ORIGINALE NES™

METROID™

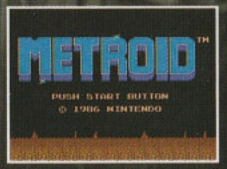
AUF DEINEM NINTENDO GAMECUBE!

GEHE DIE VERBINDUNG MIT EINEM KLASSISCHEN METROID-ABENTEUER EIN!

Solltest du sowohl über METROID PRIME für den NINTENDO GAMECUBE als auch über ein durchgespieltes METROID FUSION für den Game Boy Advance verfügen, steht dir der Weg zu einem Spiel offen, das für Samus Aran die Weltpremiere darstellte: das originale METROID. Um es spielen zu können, benötigst du jeweils ein Exemplar der zuvor genannten Spiele, einen NINTENDO GAMECUBE, eine Memory Card, einen Game Boy Advance und ein NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel. Wähle die Option METROID FUSION-BONUSSE im unteren Bereich des METROID PRIME **Hauptmenüs** an und drücke den A-Knopf. Wähle NES METROID SPIELEN und drücke nochmals den A-Knopf. Befolge danach die Anleitungen auf dem Bildschirm (oder die Verbindungsanleitung auf Seite 24 der METROID PRIME-Spieleanleitung), um mit der Datenübertragung zu beginnen. Beachte aber, dass du das NES METROID erst dann spielen kannst, nachdem du METROID FUSION durchgespielt hast.

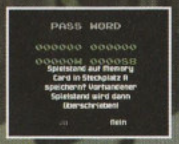
NEUES SPIEL UND FORTSETZEN

Nachdem der METROID **Titelbildschirm** erschienen ist, drücke START/PAUSE, um dein Abenteuer zu beginnen. Ist bereits ein Spielstand vorhanden, hast du die Auswahl zwischen dem Beginn eines neuen Spiels und dem Fortsetzen eines bereits begonnenen. Um ein Spiel fortzusetzen, drücke den Z-Knopf, um die Option CONTINUE (Fortsetzen) anzuwählen. Drücke danach START/PAUSE. Das Passwort deines zuletzt gespeicherten Spielstandes erscheint automatisch auf dem **Passwort-Bildschirm**. Drücke danach einfach START/PAUSE, um das Spiel fortzusetzen. Natürlich kannst du auch ein anderes Passwort eingeben, um das Spiel von einem anderen Punkt aus fortzusetzen. Mit Hilfe des A-Knopfs gibst du einen Buchstaben oder eine Ziffer ein, während du mit Drücken des B-Knopfs den zuletzt eingegebenen Buchstaben löschen kannst.



SPEICHERN

Im originalen METROID gibt es keine SPEICHERSTATIONEN. Sobald das Spiel vorüber ist, wird ein **Passwort-Bildschirm** eingeblendet, auf dem dein Passwort angezeigt wird. Du kannst es zwar aufschreiben, dies ist aber nicht nötig. Zusätzlich erscheint noch eine Nachricht, in der du gefragt wirst, ob du das Spiel auf der Memory Card (Speicherkarte) speichern möchtest. Wähle YES (Ja), um deinen Spielstand auf einer Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A deines NINTENDO GAMECUBE zu sichern. Setzt du ein Spiel fort, wird dein Passwort automatisch aufgerufen.



STEUERUNG

NES METROID wird mit Hilfe des NINTENDO GAMECUBE Controller gespielt. Nimm dir ein paar Augenblicke Zeit, um dir die Steuerung einzuprägen.

L-TASTE
Spiel beenden

Z-KNOPF
- Optionen im Menü ändern
- Zwischen Beam-Waffe und Missiles umschalten

Y-KNOPF
- Waffe abfeuern
- Im **Morph Ball-Modus** Bomben legen

CONTROL STICK ODER STEUERKREUZ
- Samus bewegen
- Mit der Waffe nach oben zielen
- Nach unten drücken um **Morph Ball-Modus** zu aktivieren

X-KNOPF
Springen

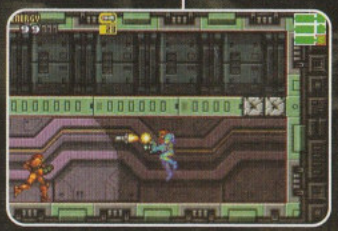
START/PAUSE
Spiel pausieren

B-KNOPF
Springen

A-KNOPF
- Waffe abfeuern
- Im **Morph Ball-Modus** Bomben legen

Erforsche die geheimen Passagen einer riesigen Forschungsstation voller feindlicher Lebensformen.

Halte dich an Vorsprüngen fest, erklimme hohe Leitern und finde klassische Power Ups wie den Morph Ball.



Der SA-X, ein unaufhaltsamer X-Parasit, welcher Samus imitiert, läuft frei herum und könnte hinter jeder Ecke lauern...

METROID™ FUSION

JETZT ERHÄLTLICH

USK Geeignet ab 6 Jahren

© 2002 NINTENDO.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2002 NINTENDO.

NOTIZEN

24-MONATIGE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Datum des Kaufs innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gewährleistet die Nintendo of Europe GmbH wie folgt dem Käufer, dass dieses Produkt zum Zeitpunkt des Kaufs frei von Mängeln in Material und Verarbeitung ist:

- Nintendo wird andernfalls kostenfrei für den Käufer nach eigener freier Wahl das mangelhafte Produkt entweder reparieren oder austauschen. Andere Ansprüche gegen Nintendo bestehen aufgrund dieser Gewährleistung nicht, insbesondere ergibt sich aus dieser Gewährleistung kein Anspruch auf Schadensersatz.
- Diese Gewährleistung greift nicht ein, wenn der Mangel dadurch entstanden ist, dass der Käufer und/oder irgendein Dritter nachlässig mit dem Produkt umgegangen sind, es in unvernünftiger Weise genutzt haben, es verändert oder nicht ordnungsgemäß repariert oder es anders als in Übereinstimmung mit der von Nintendo herausgegebenen Bedienungsanleitung genutzt haben. Die Gewährleistung greift ferner nicht ein, wenn der Mangel durch eine zufällige Beschädigung des Produktes entstanden ist.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Gewährleistung zusätzlich zu etwaigen gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen gewährt wird, die dem Käufer als Verbraucher gegenüber demjenigen Einzelhändler zustehen können, von dem er das Produkt gekauft hat. Diese gesetzlichen Ansprüche werden durch die vorliegende Nintendo-Gewährleistung in keiner Weise eingeschränkt.

Sollte ein Mangel vorliegen, der von dieser Gewährleistung erfasst wird, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Reparaturabteilung
Nintendo Center • 63760 Großostheim

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo of Europe GmbH einschicken, verwenden Sie bitte, wenn möglich, die Originalverpackung und fügen Sie eine Beschreibung des aufgetretenen Mangels sowie, soweit vorhanden, eine Kopie Ihres Kaufnachweises bei, aus dem das Kaufdatum ersichtlich ist.

Falls die 24-monatige Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist oder der Mangel nicht von dieser Gewährleistung erfasst wird, wird die Nintendo of Europe GmbH möglicherweise dennoch bereit sein, das Produkt zu reparieren oder auszutauschen. Für weitere Informationen hierzu und insbesondere zu den Einzelheiten etwaiger Kosten für diesen Service wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Konsumentenberatung
Tel.: 0180 / 5 00 58 06 (0,12 EURO pro Minute)

SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **0180–5 00 58 06** (0,12 € pro Minute) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **0180–00 00 00** (jeder Anruf kostet 1,51 €) gerne weiter.

Beide Hotlines sind von Montag bis Freitag von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die von montags bis sonntags, 24 Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und -Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche: Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

Nintendo Fax-Abruf: Unter der Fax-Nummer **0190–17 00 00** (Talkline, 0,62 € pro Minute) können Tipps und Spielhilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Nintendo Computer Helpline: Auch unter der Rufnummer **0190–10 10 00** (legion, 0,62 € pro Minute) erhält man Tipps und Spielhilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

NINTENDO GAMECUBE Helpline: Die Rufnummer **0190 – 91 20 20** (legion, 1,24 € pro Minute) hält Informationen speziell zu diversen NINTENDO GAMECUBE-Titeln bereit.

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim
http://www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY